

Galactique

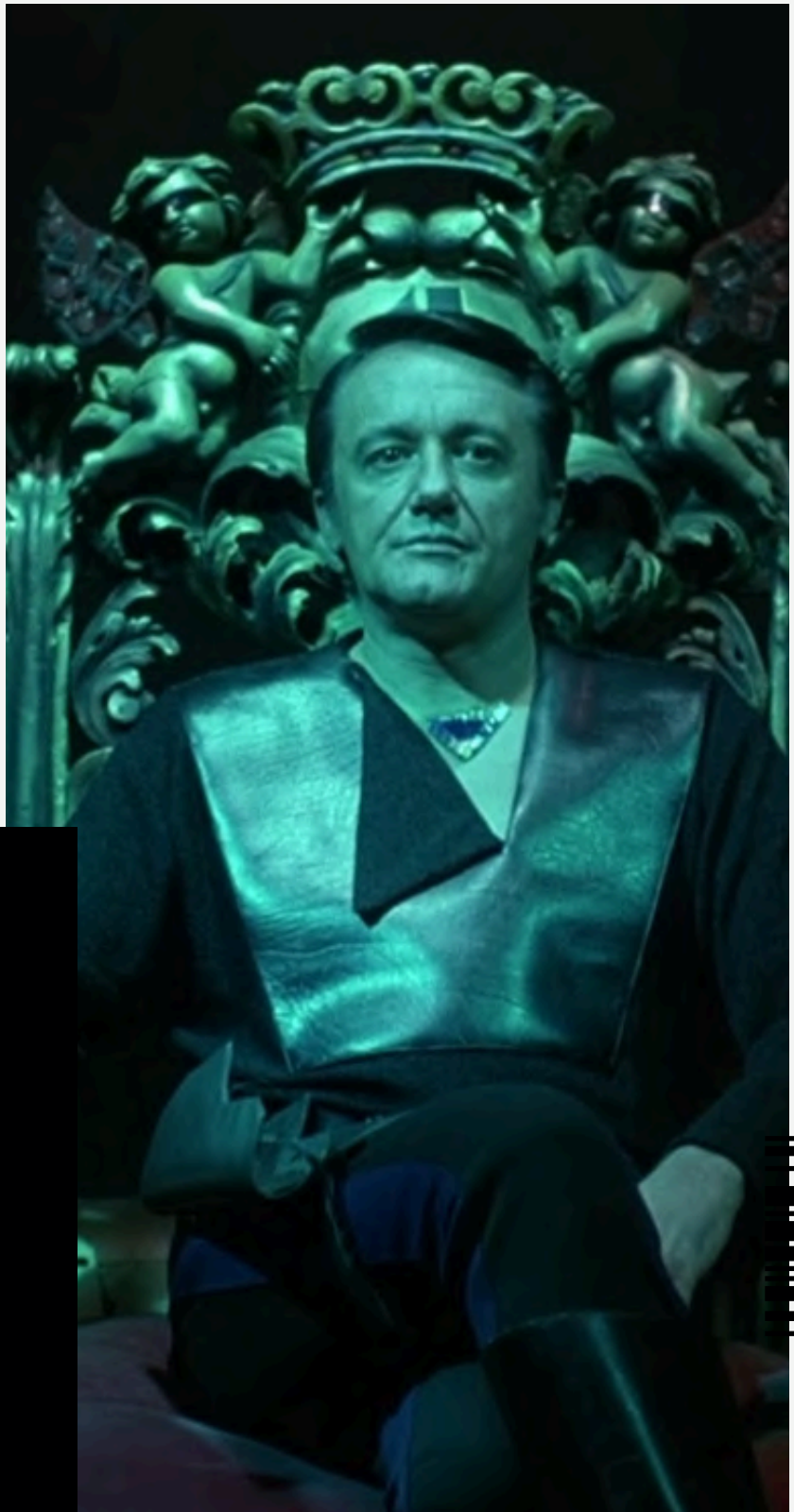
AVRIL 2026 | NUMÉRO 9

BULLETIN

numéro spécial ciné dans l'espace

LES MERCENAIRES DE L'ESPACE

Personnages, situations et
pistes pour Mega



Starcrash

L'aventure cosmique bricolée

Furia

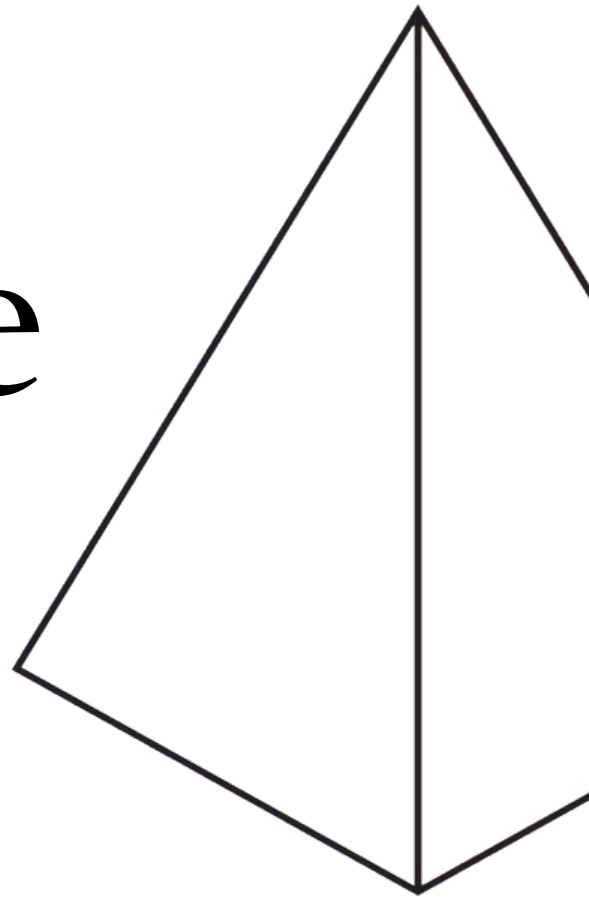
Infiltration sous pression

The Last Starfighter

Pilote choisi par arcade



Bulletin Galactique

**Editeur en Chef**

Ada Voryx

Rédacteur en Chef

Wyn Salixor

Directeur de Contenu

Tao Lurran

Direction Artistique

Jax Darven, Lyra Pran, Shal Varis,
Tri Nexa

Photographes

Farren Skolar, Zenco Andros, Jin
Or'lath, Hana Maraes

Auteurs Collaborateurs

Phyra Sol, Naom Shai, Aeron Vex,
Ria Maala, Magret Thal

A propos de nous

Phyra Sol

Exploratrice galactique et archiviste des cultures disparues, Phyra Sol a parcouru les confins de la galaxie pour dénicher des connaissances oubliées. Ses récits combinent science de pointe et légendes antiques, faisant d'elle une experte incontournable en archéologie cosmique.

Naom Shai

Ancien agent d'infiltration devenu écrivain, Naom Shai a passé une grande partie de sa carrière à naviguer dans les ombres des gouvernements stellaires. Désormais, il se consacre à la rédaction de chroniques sur les politiques interstellaires et les dilemmes moraux auxquels sont confrontés les agents Megas.

Aeron Vex

Pilote de chasse spatiale ayant survécu à la fameuse Bataille d'Antares, Aeron Vex écrit avec passion sur les nouvelles technologies aérospatiales et les stratégies militaires. Ses articles témoignent d'une connaissance rare des conflits stellaires et de l'art de la survie dans l'infini.

Ria Maala

Poétesse et philosophe, Ria Maala est renommée pour ses méditations sur l'existence à travers les multiples réalités parallèles. Elle aborde des sujets comme la perception de la magie et les liens métaphysiques entre les mondes, offrant un regard unique sur les dimensions invisibles aux IA.

Magret Thal

Cybernéticienne de renommée intergalactique, Magret Thal a contribué aux avancées majeures dans l'intégration des cerveaux positroniques. Ses écrits, techniques et visionnaires, explorent les limites de l'intelligence artificielle et les implications éthiques de la conscience mécanique.

Quelque part dans le sanctuaire de
Norjane ou ailleurs

messagers-galactiques.tumblr.com

CE NUMÉRO PART D'UN CONSTAT SIMPLE. CERTAINES PARTIES DE MEGA NE COMMENCENT NI DANS UNE BASE DE LA GUILDE NI PAR UN BRIEFING OFFICIEL. ELLES COMMENCENT AVEC UN PILOTE LOUCHE, UN INTERMÉDIAIRE MAL IDENTIFIÉ, UNE ÉQUIPE RECRUTÉE TROP VITE OU UN CONTRAT IMPOSSIBLE À REFUSER.

Nous avons donc pris quelques personnages de cinéma de *space opera* populaire et regardé ce qu'ils pourraient devenir une fois replacés dans une mission Mega. Les mercenaires de *Battle Beyond the Stars*, Stella Star, Furia, Alex Rogan ou Barbarella ne servent pas ici de modèles à reproduire, mais de points d'entrée.

On peut en faire des contacts, des alliés provisoires, des transporteurs, des concurrents ou des commanditaires.

L'objectif de ce numéro est simple : proposer des figures immédiatement utilisables autour d'une table pour jouer des interventions sans soutien officiel, avec des partenaires incertains et des situations locales qui peuvent vite se compliquer.

EQUIPES IMPROVISÉES

pour missions difficiles

DANS CE NUMÉRO

6

Starcrash, le choc des étoiles

L'aventure cosmique bricolée

10

Dossier : Les Mercenaires de l'Espace

Une équipe disparate, recrutée pour une mission impossible. Exactement le type de configuration que les Megas croisent parfois dans des mondes isolés.

23

San Ku kai

Furia : antagoniste ? agent double ? contact dangereux ?

29

The Last Starfighter

recrutement indirect par système automatisé

33

Adapter Barbarella ? Vraiment !?!

Adapter Barbarella demande surtout de traduire une logique symbolique.

37

La Salamandre et Mega ?

La Salamandre n'est pas un film de science-fiction. C'est précisément ce qui le rend utile pour jouer les zones floues entre réel et bifurcation.



**Certaines missions commencent loin
des capitales de l'Assemblée
Galactique.**

**Elles passent par des intermédiaires,
des pilotes indépendants, des réseaux
discrets ou des mercenaires.
Ce numéro explore ce type
d'interventions.**



STAR CRASH

LE CHOC DES ÉTOILES



NEW WORLD PICTURES PRÉSENTE
JOE SPINELL ROBERT TESSIER

"STARCRASH" MARJOE GORTNER CAROLINE MUNRO DAVID HASSELHOFF
NADIA CASSINI JUDD HAMILTON CHRISTOPHER PLUMMER DANS LE RÔLE DE L'EMPEREUR

MUSIQUE DE JOHN BARRY PRODUIT PAR NAT ET PATRICK WACHSBERGER ÉCRIT ET RÉALISÉ PAR LUIGI COZZI

Splendor



AVENTURIERS PERDUS ENTRE EMPIRES DÉCADENTS, ROBOTS LOYAUX ET PLANÈTES OUBLIÉES, ILS TRAVERSENT L'ESPACE COMME DES PIRATES LUMINEUX DANS UNE LÉGENDE COSMIQUE BAROQUE.

Starcrash, l'aventure cosmique bricolée

Starcrash (1978), c'est de la science-fiction bricolée avec enthousiasme, des sabres laser avant l'heure, des amazones de l'espace, des robots sentimentaux et des empereurs galactiques en carton doré. Le film de Luigi Cozzi assume tout, et surtout son envie de raconter une aventure spatiale naïve, rapide et colorée.

L'histoire suit Stella Star, aventurière cosmique recrutée pour retrouver une arme capable de sauver l'Empire. Elle traverse prisons stellaires, planètes primitives, temples abandonnés et flottes ennemies dans un enchaînement de péripéties très pulp. Rien n'est vraiment crédible, mais tout est immédiatement jouable.

Pour le jeu de rôle, c'est une mine d'idées. Mercenaires indépendants engagés par une autorité lointaine. Robots compagnons un peu étranges. Princes héritiers cachés. Bases secrètes creusées dans des astres morts. Civilisations disparues qui laissent des super-armes mal comprises. Et surtout une ambiance d'aventure spatiale libre, presque insouciant, parfaite pour des missions rapides entre exploration et complots impériaux.

Un modèle idéal pour injecter du *space opera* baroque dans une campagne sans se soucier du réalisme

Aventurière libre et héritier stellaire

Stella Star

*exploratrice spatiale freelance (éclaireuse, pilote),
contact non académique*

Talents : Conduire d24, Furtivité d22, Observer
d22

Spé : Conduite/pilotage risqués +4Rg,
Orientation et itinéraires +2Rg, Intrusion +2Rg

Autres Talents : Acrobaties d18, Armes courtes
d18, Tir d18

Talents faibles : D12

10 pV ; 16 pM ; DEF 10 ; Init 8-8



Stella Star (Caroline Munro)



Le prince Simon (David Hasselhof)

Prince Simon

*prince héritier combattant
(chef de mission, protecteur,
symbole politique), Contact noble*

Talents : Diriger d24, Persuader
d24, Paraître d22

Spé : Tactique de combat +6Rg,
réseau d'info et d'aide +2Rg

Autres Talents : Armes longues
d18, Observer d18, Tisser des liens
d18

Talents faibles : D12

12 pV ; 16 pM ; DEF 10 ; Init 8-8

COSTUMES MINIMALISTES ET SPACE OPERA

Une imagerie datée

Plusieurs films évoqués dans ce numéro reprennent une imagerie où les héroïnes apparaissent dans des costumes très minimalistes. Ce choix appartient surtout à une partie du *space opera* des années 60 à 80, et ne constitue pas une norme générale du genre.



Cette esthétique prolonge en réalité un héritage plus ancien, celui des couvertures des magazines *pulp* de science-fiction des années 30 à 50. Ces illustrations mettaient fréquemment en scène des explorateurs armés, des monstres exotiques et des femmes en tenue légère placées au centre de l'image. Il s'agissait d'un code graphique destiné à attirer un lectorat que les éditeurs supposaient principalement masculin et adolescent. Une partie du *space opera* filmé des décennies suivantes a repris ces conventions visuelles.

À la même période, d'autres personnages comme **Uhura** dans *Star Trek*, **Wilma Deering** dans *Buck Rogers*, **Maya** dans *Cosmos 1999*, **Leia Organa** dans *Star Wars* ou **Ripley** dans *Alien* montrent des figures d'officières, de scientifiques ou de responsables politiques dont le rôle ne repose pas sur cette esthétique.

Pourtant, même ces personnages n'échappent pas toujours aux conventions visuelles de leur époque. Mais ils rappellent que ce type de représentation n'était ni obligatoire ni central pour construire une héroïne de science-fiction utilisable en jeu.



P5 PLUS

6 3 0 6

P5 PLUS

P5 PLUS

0 6

21A
20A
20
19A
18
17A

LES MERCENAIRES

De l'Espace

Petit budget, grandes idées, équipe improbable. Les Mercenaires de l'Espace n'est pas seulement un space opera des années 80, c'est aussi une matrice très claire pour construire une mission Mega centrée sur les Contacts.



Les Mercenaires de l'espace (Battle Beyond the Stars) est un film réalisé par Jimmy T. Murakami, sorti en 1980. Il s'agit d'un remake du film Les Sept Samouraïs d'Akira Kurosawa.

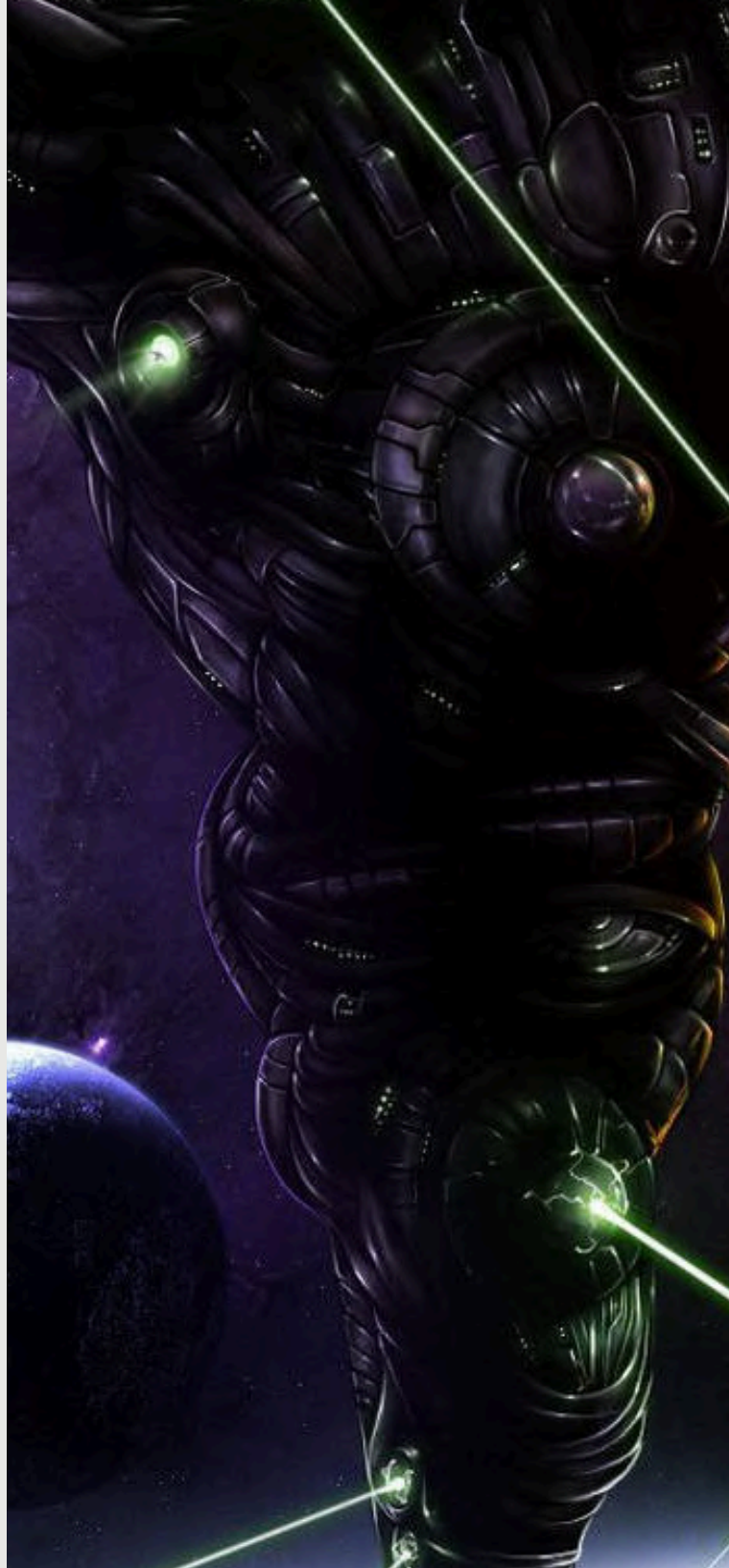
Mercenaires et interventions indirectes

Faire appel à des combattants extérieurs pour défendre une communauté menacée est un schéma très ancien. **Les Sept Samourais**, **Les Sept Mercenaires** ou leurs nombreuses variantes spatiales reposent tous sur la même situation : une population locale isolée, une menace identifiée, et une équipe réduite chargée d'organiser la défense.

Dans un contexte Mega, ce type de mission apparaît très naturellement. Les Messagers ne peuvent pas toujours intervenir directement. Il faut parfois identifier des alliés locaux compétents, négocier leur participation, coordonner leurs actions et limiter les pertes civiles sans engager officiellement l'Assemblée Galactique.

Ce modèle est simple à mettre en place, immédiatement compréhensible autour d'une table et efficace pour structurer une partie. Les films évoqués ici ne sont pas toujours réussis. Mais ils proposent une galerie de profils utiles : pilotes indépendants, vétérans tactiques, spécialistes isolés, combattants liés à une cause locale. Ce sont autant de points d'entrée pour construire rapidement une mission.

Parce que c'est un grand classique, ce type de scénario fonctionne presque toujours. Et c'est justement pour cela qu'il mérite parfois d'être déplacé, détourné ou compliqué. Une équipe recrutée trop vite, un allié mal identifié, une menace moins simple qu'annoncé suffisent souvent à transformer une situation familière en véritable intervention Mega.



DÉFENDRE UNE PLANÈTE ISOLÉE



Mercenaires... hors-la-loi... ils sont sept
pour la plus grande bataille des Etoiles...

LES MERCENAIRES DE L'ESPACE



"LES MERCENAIRES DE L'ESPACE" avec RICHARD THOMAS - ROBERT VAUGHN - JOHN SAXON et GEORGE PEPPARD dans le rôle du Cow-boy
et avec DARLANNE FLUEGEL - SYBIL DANNING Musique composée par JAMES HORNER Scénario de JOHN SAYLES
D'après une histoire de JOHN SAYLES et ANNE DYER Producteur exécutif ROGER CORMAN Producteur ED CARLIN Réalisé par JIMMY T. MURAKAMI

An ORION PICTURES Release New Warner Bros. A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY Distribué par Warner-Columbia Film.
© 1981 Warner Bros. Entertainment Inc.

Sorti en 1980, Les Mercenaires de l'Espace transpose directement la trame des Les Sept Samouraïs dans un décor spatial. La planète agricole Akir, mal armée et isolée, est menacée par le seigneur de guerre Sador. Incapables de résister seuls, ses habitants envoient le jeune Shad recruter des combattants capables d'organiser leur défense. Il revient avec une petite équipe disparate, composée de pilotes indépendants, d'une aristocrate guerrière, d'un vétéran désabusé et des combattants locaux progressivement organisés. Ensemble, ils transforment une communauté vulnérable en position défensive crédible.

Le film reste modeste techniquement, mais il propose une galerie de personnages très lisible. Chacun correspond à une compétence identifiable dans une situation de défense asymétrique : pilotage, commandement, combat rapproché, stratégie improvisée, soutien logistique. Le groupe Nestor, composé de cinq clones partageant une conscience collective, propose une idée intéressante d'allié non individuel, fonctionnant comme une unité coordonnée plutôt que comme un pilote isolé.

L'intérêt du film pour Mega 5e ne réside pas dans sa technologie, relativement indéterminée, mais dans sa structure de mission. On y trouve un exemple clair d'intervention limitée sur un monde local menacé par une force militaire dominante. Ce type de situation correspond bien à une opération discrète menée par des Megas via des Contacts, sans engagement officiel de l'Assemblée Galactique.



Soucoupe Nestor (vaisseau des cinq clones)

Éclaireur collectif intermondes NT6

Réparation : NT6

Recharge : NT6

Autonomie : 1 an

Équipage : 5

Vitesse : 160 UV, triche-canon classe 2, triche-lumière si autorisé (rare)

Cargo : néant

Maniabilité : +2Rg

Armement : 1 rayon énergétique omnidirectionnel

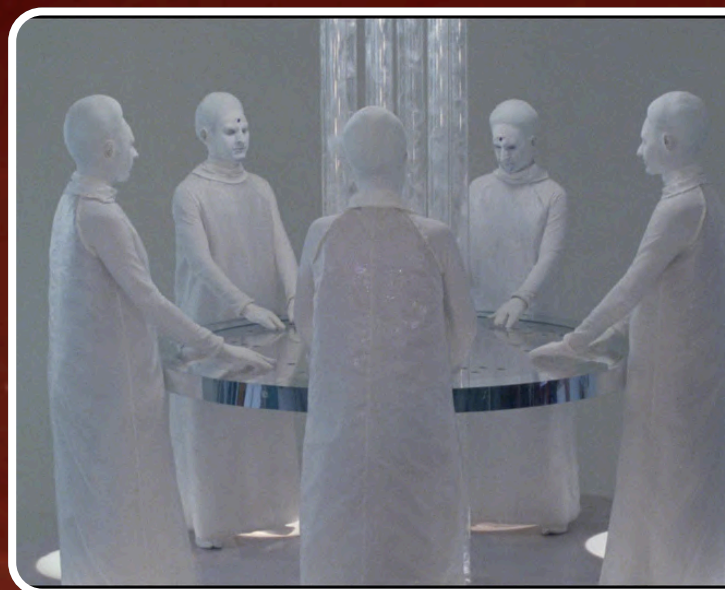
Protection : écran 900

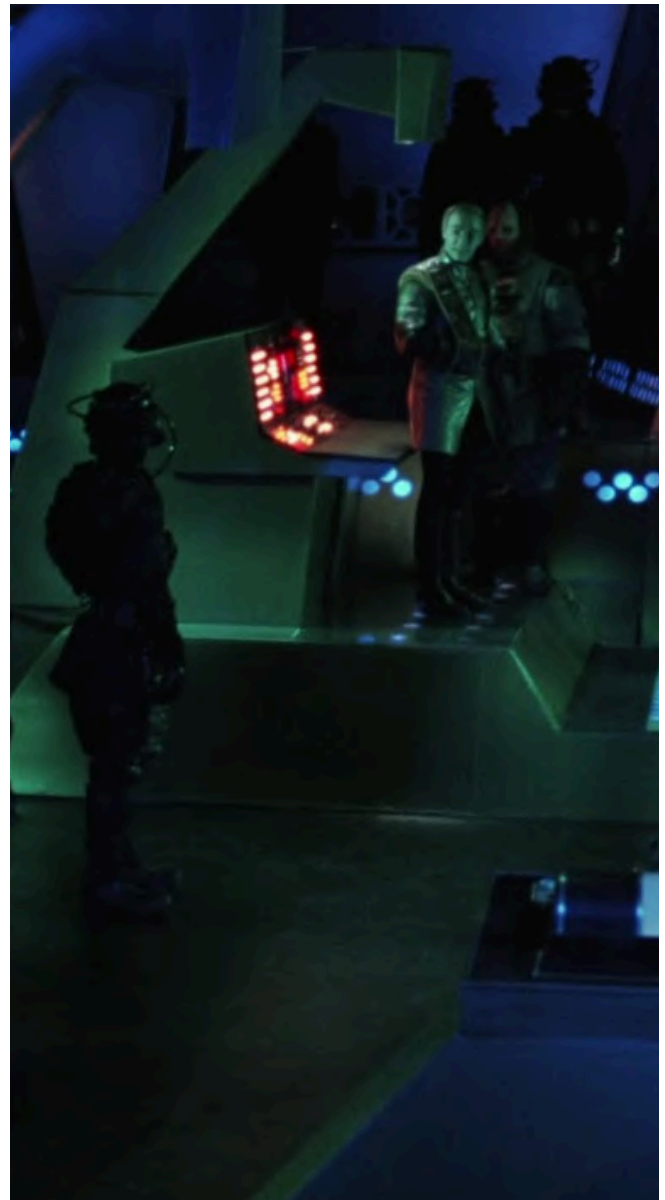
Structure : 600

La soucoupe Nestor est pilotée par une unité collective de cinq clones partageant une conscience unique. Quatre opérateurs sont nécessaires au fonctionnement normal du vaisseau, le cinquième servant de réserve opérationnelle. L'interface de pilotage ne comporte aucun poste spécialisé identifiable : les fonctions semblent réparties télépathiquement entre les clones.

Le rayon énergétique principal peut être orienté dans pratiquement toutes les directions sans manœuvre préalable du vaisseau, ce qui rend l'appareil particulièrement dangereux en interception rapprochée. Capable de vol spatial et atmosphérique, la soucoupe possède des performances élevées mais reste vulnérable face à des armements lourds de classe cuirassée.

L'absence de compartimentage interne visible et l'organisation collective de l'équipage suggèrent un appareil conçu pour l'exploration autonome plutôt que pour les opérations militaires prolongées.





Le scénario peut être utilisé presque tel quel. Une planète à la périphérie des grandes routes galactiques signale une pression croissante exercée par une flotte privée ou un acteur régional hostile. Les Megas ne disposent ni du temps ni de l'autorisation nécessaires pour mobiliser une réponse lourde.

Leur mission consiste alors à identifier des alliés locaux compétents, négocier leur participation, organiser une défense cohérente et limiter les pertes civiles. Le cœur de la partie devient le recrutement et la coordination des intervenants.

Chaque mercenaire du film peut servir de modèle de PNJ. Saint-Exmin correspond à une combattante issue d'une culture militaire structurée. Nestor, groupe de clones reliés par une conscience collective. Le vétérán Gelt représente un spécialiste tactique expérimenté mais fragile. Ces profils correspondent bien aux comparses ou acteurs décrits dans Mega, c'est-à-dire des alliés secondaires capables d'influer concrètement sur l'évolution d'une mission.

Pris ainsi, Les Mercenaires de l'Espace fournit un excellent canevas de scénario : une menace, une population locale mobilisable, et une équipe d'alliés à constituer progressivement. Un modèle simple, efficace, immédiatement jouable dans l'esprit de Mega 5e.

Nell

vaisseau utilitaire Akiran NT6

Mais en réalité un ancien vaisseau de classe Corsair. Un modèle robuste, conçu pour l'aventure et l'autonomie, loin des flottes militaires standardisées.

Réparation : NT5

Recharge : NT5

Autonomie : 1 mois

Équipage : 1 + 1 IA

Vitesse : 350 UV, triche-canon classe 3, triche-lumière non déclaré

Cargo : 10 m³

Maniabilité : +2Rg (+4Rg avec de l'entraînement)

Armement : 2 canons laser montés vers l'avant et 4 tubes lance-torpilles

Protection : Écran 2000

Structure : 500



SEPT MERCENAIRES

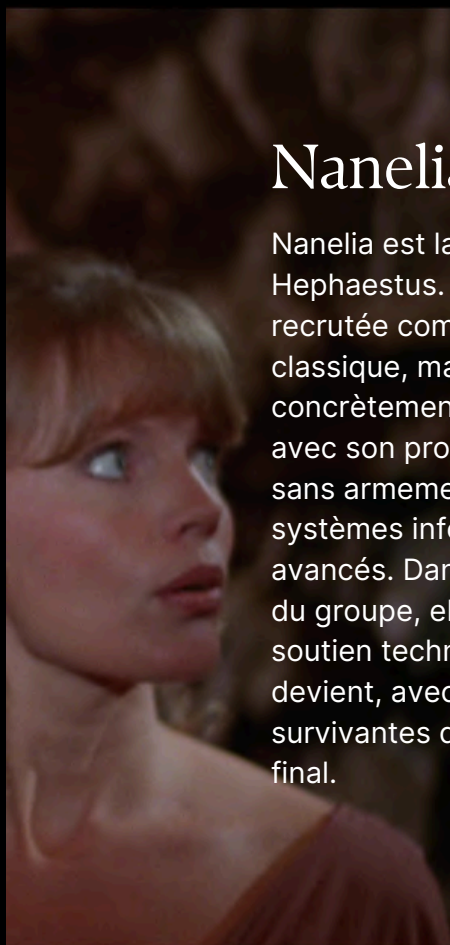
pour défendre Akir

SEPT COMBATTANTS VENUS D'HORIZONS TRÈS DIFFÉRENTS RÉPONDENT À L'APPEL D'AKIR MENACÉE. CHACUN APPORTE UNE COMPÉTENCE PRÉCISE, UNE MOTIVATION PERSONNELLE ET UNE MANIÈRE DISTINCTE DE FAIRE LA GUERRE, FORMANT UNE ÉQUIPE IMPROVISÉE MAIS REDOUTABLEMENT COMPLÉMENTAIRE.



Shad

Jeune fermier d'Akir, Shad n'est pas un mercenaire professionnel, mais c'est lui qui prend en charge la mission de recrutement. Il pilote le vaisseau confié par Zed et devient peu à peu le nouveau Corsair d'Akir. Son rôle n'est pas celui d'un vétérans ou d'un tueur, mais d'un relais entre la communauté menacée et les combattants qu'il rassemble.



Nanelia

Nanelia est la fille du docteur Hephaestus. Elle n'est pas recrutée comme mercenaire classique, mais elle rejoint concrètement l'expédition avec son propre vaisseau, sans armement, mais doté de systèmes informatiques avancés. Dans la dynamique du groupe, elle sert de soutien technique, puis devient, avec Shad, l'une des survivantes de l'affrontement final.

Cowboy

Cowboy est un pilote de cargo venu de la Terre. C'est le seul personnage explicitement terrien. Shad le rencontre pendant une livraison d'armes à feu laser. Après la destruction de la planète Umateal par Sador, Cowboy accepte de fournir ses armes à Akir et de transmettre son expérience du tir et du combat aux Akira. Il tient clairement la place du pistolero charismatique.



Nestor

Nestor est un ensemble de cinq clones extraterrestres partageant une conscience collective. Ils rejoignent la cause de Shad non pour de l'argent, mais parce que leur existence est trop monotone et qu'ils cherchent une expérience nouvelle. Le film les traite comme une seule unité narrative, même s'ils sont cinq individus.



Gelt

Gelt est un assassin célèbre, richissime, mais traqué au point de ne plus pouvoir se montrer sur les mondes civilisés. Il accepte de défendre Akir en échange d'un refuge paisible, résumé par sa formule : *"a meal and a place to hide"*. C'est le professionnel fatigué, précis, dangereux, lucide sur sa propre fin.



Remorqueur spatial de Cowboy

Cargo tracteur NT6

Réparation : NT5

Recharge : NT5

Autonomie : 3 semaines

Équipage : 1/2

Vitesse : 120 UV (à vide), 70 UV (tracté), triche-canon classe 3, triche-lumière si autorisé (rare)

Cargo : modules externes tractés (10 à 30 tonnes métriques typiques)

Maniabilité : +2Rg à vide, -2Rg tracté

Armement : 1 canon énergétique léger

Protection : écran 700

Structure : 500



Remorqueur spatial civil standard fortement personnalisé par Cowboy, ce vaisseau est conçu pour la traction de modules cargo intermondes, à la manière d'un semi-remorque spatial. Ses quatre propulseurs montés sur jambes articulées permettent l'adaptation à différentes charges et servent aussi de train d'atterrissage pour les poses planétaires verticales. Peu manœuvrant lorsqu'il tracte un container, il devient nettement plus réactif à vide entre les mains d'un pilote expérimenté. Protégé par un écran modéré et équipé d'un unique canon énergétique léger, il reste avant tout un appareil utilitaire robuste, taillé pour les routes périphériques, les convois isolés et les opérations improvisées loin des grands axes de l'AG.



Saint-Exmin

Saint-Exmin est une guerrière Valkyrie. Le film la présente comme volontaire, orgueilleuse, impatiente de prouver sa valeur au combat. Elle pilote le *Dart*, un petit vaisseau extrêmement rapide et fortement armé. Son portrait repose moins sur une psychologie complexe que sur une logique d'honneur guerrier et de mort glorieuse.



Cayman

Cayman est un Lazuli de la Zone Lambda. Il travaille comme Zymer, c'est-à-dire chasseur de zymes, et commande un puissant vaisseau avec un équipage alien disparate. Il rejoint la lutte contre Sador parce que celui-ci a détruit son monde d'origine. C'est le plus massif, le plus brutal, et celui dont la motivation est la plus nettement fondée sur la vengeance.





Dart valkyrie

Intercepteur monoplace NT6

Réparation : NT5

Recharge : NT5

Autonomie : 6 mois

Équipage : 1

Vitesse : 400 UV, triche-canon classe 2, triche-lumière si autorisé (rare)

Cargo : néant

Maniabilité : +2Rg (+6Rg avec entraînement)

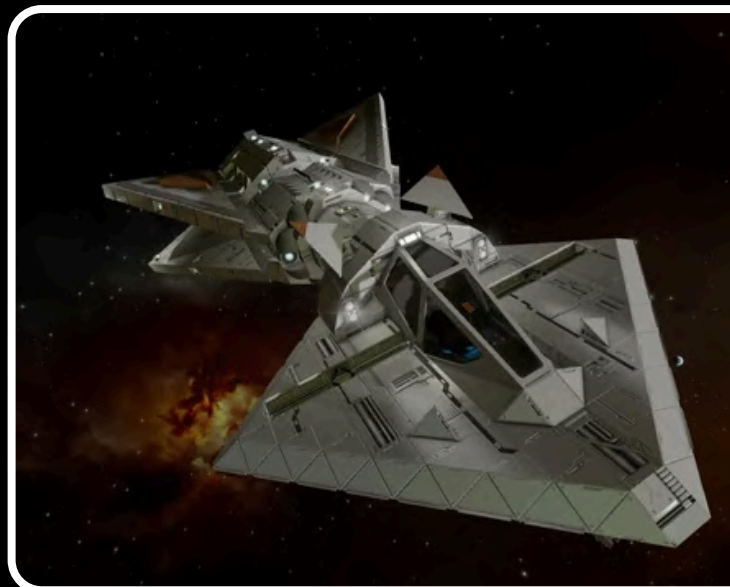
Armement : 1 canon laser frontal

Protection : écran 0

Structure : 400

Intercepteur monoplace typique des guerrières de Valkyri, le *Dart* est conçu autour d'un moteur principal, d'un cockpit blindé minimal et d'un unique canon frontal. Toute sa conception privilégie la vitesse et la manœuvrabilité plutôt que la protection passive. Dépourvu d'écrans défensifs, il repose entièrement sur l'esquive et l'initiative du pilote.

Capable de vol spatial et atmosphérique, il peut opérer sans vaisseau-base pendant de longues périodes grâce à ses systèmes autonomes de survie et de navigation. Le cockpit constitue une capsule éjectable indépendante permettant au pilote de poursuivre la mission ou d'éviter la capture après destruction du fuselage principal. Un dispositif d'autodestruction est également intégré, conforme aux usages des guerrières valkyries, qui privilégient la destruction de leur appareil plutôt que la reddition.





Entrer en résistance **FACE À UN EMPIRE CONQUÉRANT**

La résistance contre un empire spatial est un des cadres les plus simples à mettre en place dans une partie de *space opera*. Une autorité extérieure impose son contrôle, les populations locales subissent l'occupation, et quelques personnages décident d'agir malgré les risques.

Ce type de situation présente un avantage immédiat : il laisse peu de doute sur la nature du conflit. Les adversaires incarnent une domination visible, souvent brutale, parfois inspirée d'imaginaires impériaux ou fascistes. La question n'est pas de savoir qui est l'ennemi.

Le doute porte plutôt sur le moment où l'on choisit d'intervenir.

Entrer en résistance signifie accepter des pertes, des représailles, et des conséquences durables pour les populations locales. Dans *Mega*, ce type de contexte produit des missions directes et lisibles, mais rarement sans conséquences politiques.

Dans ce genre de situation, les Messagers ne dirigent pas la résistance. Ils interviennent ponctuellement pour protéger une personne, sécuriser un contact, empêcher une escalade ou modifier un rapport de forces local sans devenir une force d'occupation opposée à une autre.

SAN KU KAI



San Ku Kaï (1978-1979)

San Ku Kaï est le titre français de la série japonaise *Uchu kara no messeji: Ginga taisen*, créée par Shōtarō Ishinomori et diffusée sur TV Asahi du 7 juillet 1978 au 27 janvier 1979 en 27 épisodes. Elle arrive en France le 15 septembre 1979 sur Antenne 2, puis dans Récré A2.

L'action se déroule dans le quinzième système solaire, colonisé par des humains, composé des planètes Sheita, Analis et Belda. Ce système est envahi par les Stressos, dirigés par Golem XIII, contre lesquels s'organise une résistance menée notamment par Ayato, Ryû et Siman, aidés par Éolia et le robot Sidéro.

La série est directement issue du film *Les Évadés de l'espace (Message from Space, 1978)* de Kinji Fukasaku, dont elle réutilise plusieurs effets spéciaux et scènes spatiales.



Dans **San Ku Kaï**, l'action se déroule dans un système planétaire colonisé par des humains mais coupé de la Terre. Ce type d'isolement correspond très bien à une zone éloignée de l'Assemblée Galactique, où une intervention reste possible sans mobiliser de grandes forces.

L'Empire Stressos fonctionne comme une puissance d'occupation structurée par une hiérarchie militaire locale. On y trouve des officiers dotés d'objectifs personnels, parfois concurrents entre eux. Ce genre d'organisation fournit facilement des adversaires crédibles pour plusieurs missions successives.

La résistance humaine n'est ni totalement désorganisée ni réellement capable de renverser la situation seule. Elle constitue plutôt un réseau fragile d'alliés potentiels, de relais clandestins et de contacts incertains. C'est exactement le type d'environnement dans lequel des Messagers peuvent intervenir discrètement.

Le personnage de **Furia** illustre particulièrement bien ce que peut être un antagoniste récurrent. Officière autonome, spécialiste de l'infiltration et du déguisement, elle agit souvent sans attendre d'ordres directs. Elle peut remplacer une identité, manipuler des groupes locaux, organiser une opération secrète ou tenter de modifier les équilibres internes de son propre camp. Un tel personnage peut revenir régulièrement au fil d'une campagne sans perdre de sa force dramatique.



FURIA

Agente d'infiltration stressos

Furia, appelée *Kunoï* dans la version originale *Uchu kara no messeji: Ginga taisen*, est l'un des officiers de terrain les plus actifs de l'Empire Stressos. Elle n'est ni une simple exécutante ni une commandante stratégique de haut rang, mais une agente spécialisée dans les opérations directes : reconnaissance, infiltration et encadrement de détachements.

Sa compétence principale relève clairement du renseignement opérationnel. Elle agit en amont des attaques ou dans leur phase préparatoire, observe les positions ennemies, identifie les failles locales et intervient dans des contextes où la discrétion compte davantage que la puissance militaire. Elle dispose pour cela d'un dispositif de masques faciaux moulés dans une matière synthétique, lui permettant d'usurper rapidement une identité et de circuler en territoire hostile sans être reconnue.

**OFFICIERE DE TERRAIN DES
STRESSOS, FURIA INFILTRE,
OBSERVE ET MANIPULE.
SPÉCIALISTE DU
RENSEIGNEMENT DISCRET, ELLE
AGIT VITE, FRAPPE JUSTE ET
DISPARAÎT AVANT TOUTE
RIPOSTE ENNEMIE.**





Sur le plan tactique, **Furia** privilégie les armes légères et discrètes, notamment des fléchettes utilisées à courte ou moyenne distance. Elle évite les affrontements prolongés contre des adversaires supérieurs et privilégie les actions rapides suivies d'un retrait immédiat. Cette manière d'opérer souligne une approche pragmatique du combat, centrée sur l'efficacité plutôt que sur l'affrontement spectaculaire.

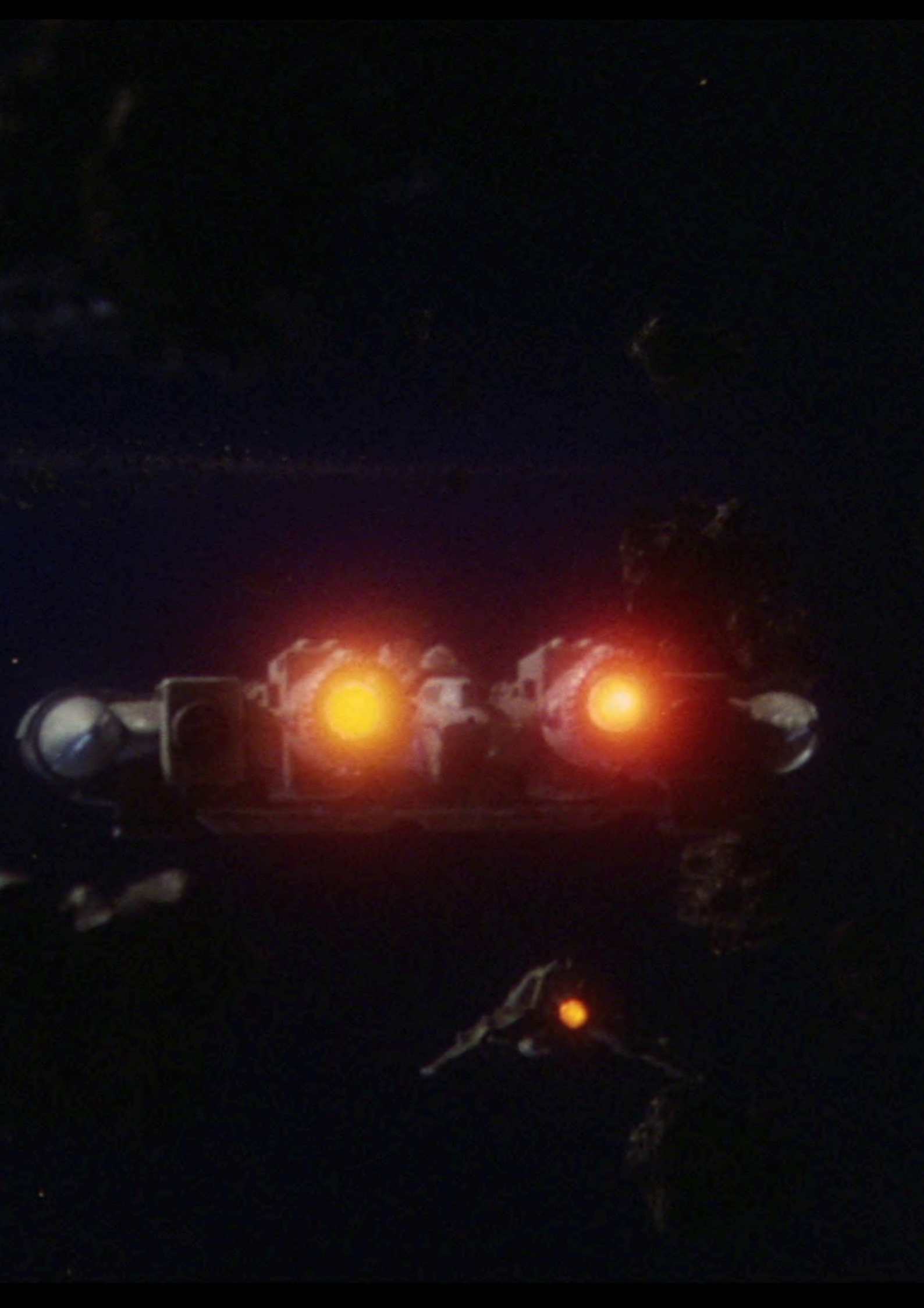
Elle apparaît également comme une cheffe d'escouade capable de diriger des soldats Stressos sur le terrain, ce qui indique un rang intermédiaire élevé dans la hiérarchie militaire. Elle participe directement aux opérations plutôt que de rester en retrait dans une fonction de commandement abstraite.

Son comportement révèle une agente ambitieuse et prudente, attentive à conserver sa valeur stratégique auprès de ses supérieurs. Elle accepte le risque tant qu'il reste contrôlable, mais n'hésite pas à se retirer lorsque la mission devient compromise. Cette combinaison de discipline, mobilité et sens de la survie en fait une adversaire récurrente, efficace et difficile à neutraliser durablement.

FURIA FRAPPE DANS L'OMBRE CHANGE DE VISAGE DIRIGE SES TROUPES BRIÈVEMENT PUIS DISPARAÎT AVANT QUE L'ENNEMI COMPRENNE CE QUI ARRIVE.

Furia (Kunoi), officier de terrain des Stressos armée de fléchettes. Interprétée par Ritsuko Fujiyama dans San Ku Kaï (1978).







PILOTE CHOISI

par arcade

Starfighter (The Last Starfighter) est un film de science-fiction américain réalisé par Nick Castle, sorti en 1984

SORTI EN 1984, CE SPACE OPERA MODESTE PROPOSE POURTANT PLUSIEURS IDÉES SIMPLES ET DIRECTEMENT RECYCLABLES POUR PRÉPARER DES MISSIONS MEGA DISCRÈTES RAPIDES EFFICACES.

Peu spectaculaire comparé aux grands classiques du *space opera*, **The Last Starfighter** reste pourtant une petite mine d'idées pour préparer des situations compatibles avec une intervention Mega. Non pas pour adapter son univers tel quel, mais pour récupérer des mécanismes narratifs immédiatement jouables. La meilleure idée reste évidemment le recrutement masqué. Un simulateur d'arcade servant d'outil de sélection constitue une entrée parfaite pour une mission d'observation sur une Terre parallèle. Rien n'oblige à conserver l'origine extraterrestre officielle du dispositif : il peut s'agir d'un test ancien oublié, d'un programme automatique laissé en veille par un réseau disparu, ou d'un système détourné par une faction locale.

Le personnage de **Centauri** fonctionne très bien comme relais intermédiaire ambigu. Ni véritable supérieur hiérarchique ni simple contact improvisé, il incarne un agent chargé d'exécuter une mission dont il ne maîtrise pas totalement les enjeux. Ce type de profil correspond exactement à ces intermédiaires utiles pour déclencher une mission sans révéler immédiatement sa véritable portée.

Autre élément exploitable : la guerre invisible. La Terre n'est ici qu'un point secondaire dans un conflit plus vaste. Cette idée permet de situer une intervention Mega dans une zone ignorante des tensions interstellaires réelles, tout en laissant apparaître progressivement l'existence d'acteurs plus puissants. Le remplacement du héros par un double constitue également une piste intéressante. Un substitut laissé sur place peut servir de couverture, créer des complications sociales imprévues, ou devenir lui-même un problème à résoudre.

Enfin, le *Gunstar* illustre bien l'intérêt d'un vaisseau semi-autonome lié à son pilote. Introduire un appareil ancien, intelligent ou partiellement autonome permet d'ajouter une présence technique active sans transformer la mission en simple opération militaire.



UN SIMPLE JEU D'ARCADE PEUT DEVENIR UN TEST OUBLIÉ, RÉVÉLANT UNE GUERRE LOINTAINE ET APPELANT DES HÉROS ORDINAIRES À AGIR DISCRÈTEMENT.

Alex Rogen was a
small town boy with
big time dreams.
But in his
wildest dreams,

he never suspected
that tonight
he would
become The
Last Starfighter.




THE LAST STARFIGHTER

LANCE GUEST • DAN O'HERLIHY • CATHERINE MARY STEWART and ROBERT PRESTON as Centauri

Written by JONATHAN BETUEL Produced by GARY ADELSON and EDWARD O. DENAULT

Executive Producers MERV ADELSON and LEE RICH Directed by NICK CASTLE

A LORIMAR Presentation/A UNIVERSAL Release  ©1983 by Universal/Lorimar, a Joint Venture



**Certaines machines recrutent.
D'autres transforment le monde
autour d'elles.**

Adapter Barbarella ? VRAIMENT !?!



FILM CULT ET DÉROUTANT, BARBARELLA RÉSISTE AUX ADAPTATIONS DIRECTES, MAIS OFFRE POURTANT DES PERSONNAGES, LIEUX ET SITUATIONS EXPLOITABLES EN JEU

Adapter **Barbarella** à Mega 5e, ce n'est pas impossible. Mais ce n'est pas simple. Et c'est justement ce qui rend le film intéressant à regarder comme matériau de jeu plutôt que comme univers à transposer tel quel.

Le premier piège serait de croire que le problème vient de la date. L'an 40000, ce n'est pas compatible avec la vision habituelle des Terres parallèles dans Mega, d'accord. Mais ce n'est pas ça qui bloque vraiment. Mega sait très bien gérer des civilisations éloignées, exotiques ou difficiles à situer dans l'histoire galactique.

Le vrai obstacle est ailleurs. **Barbarella** n'est pas une science-fiction technique. C'est une science-fiction symbolique.

Dans ce film, les planètes ressemblent à des états mentaux. Les machines sont des métaphores. Les personnages incarnent des positions morales plus que des fonctions sociales. Rien n'est pensé pour être expliqué. Tout est pensé pour être ressenti. Et ça change complètement la manière de s'en servir autour d'une table.

Du point de vue d'un MJ, ce serait un piège d'adapter les choses au premier degré. En revanche, les situations sont excellentes.

Durand-Durand, par exemple, fonctionne parfaitement comme savant dissident devenu menace civilisationnelle. Il possède une arme incontrôlable, agit depuis une zone marginale et entretient un rapport ambigu avec le pouvoir. C'est exactement le genre d'acteur dangereux que les Messagers peuvent être amenés à surveiller ou neutraliser.



WHO CAN SAVE THE UNIVERSE ?



"BARBARELLA" QUEEN OF THE GALAXY

Paramount Pictures presents a Dino De Laurentiis production, Jane Fonda in "Barbarella" starring John Phillip Law, Marcel Marceau, Special guest appearance David Hemmings as Dildano and with Ugo Tognazzi as Mark Hand, Produced by Dino De Laurentiis, Directed by Roger Vadim, From the bestseller "Barbarella" by Jean Claude Forest published by "Le Terrain Vague", Screenplay by Terry Southern, a Franco-Italian co-production, Dino De Laurentiis Cinematografica S.p.A., Marianne Productions, Panavision® Technicolor® A Paramount Pictures Re-Release

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED





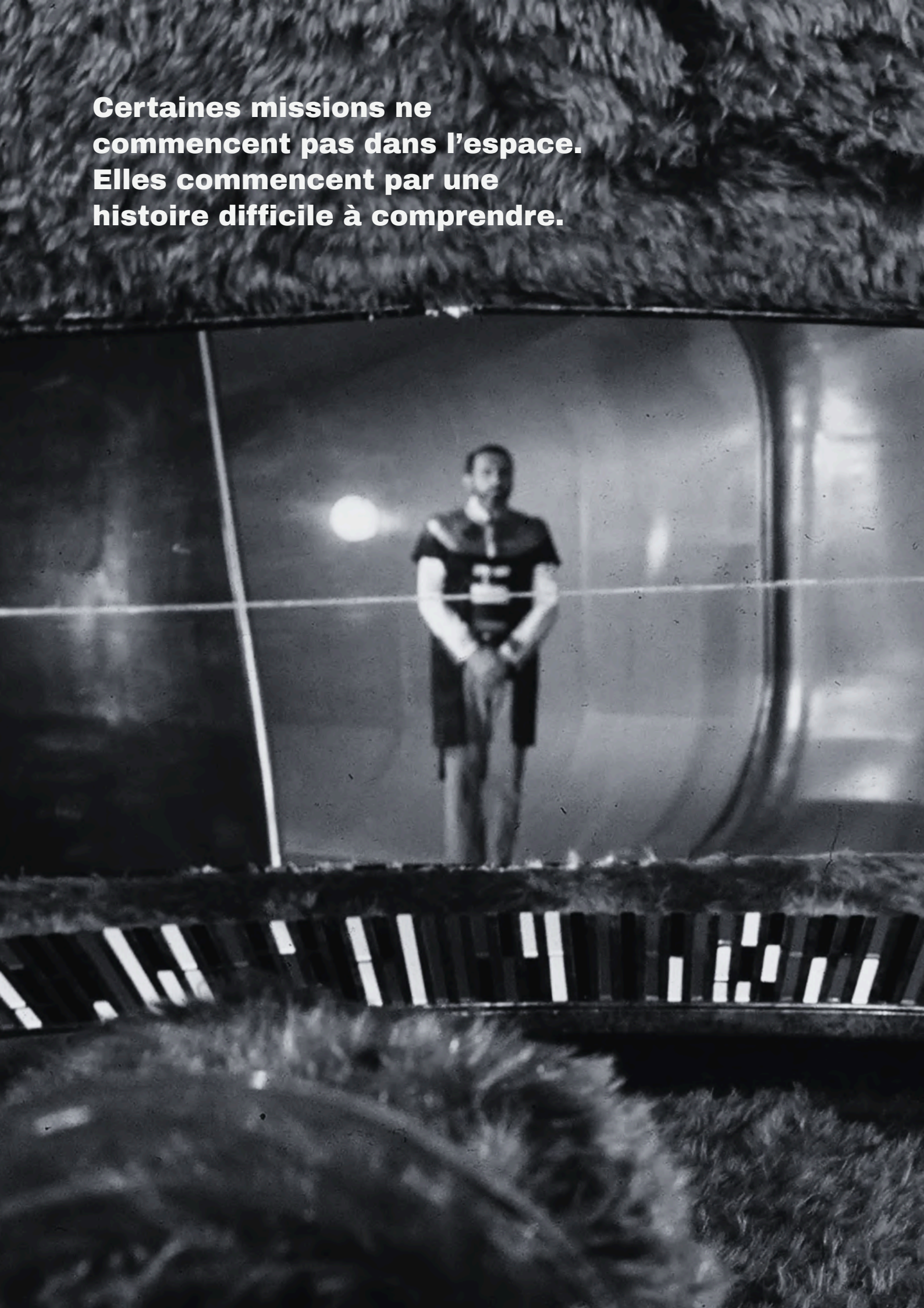
Sogo est encore plus exploitable. Ville décadente, autorité instable, population manipulée, élites ambiguës. Tout y respire la mission d'infiltration. On peut y chercher un contact disparu, enquêter sur une technologie interdite ou comprendre l'origine d'un phénomène psi local. Rien à modifier. Il suffit de déplacer l'angle de caméra. Même la **Matmos** peut servir. Dans le film, elle relève du mythe. En jeu, elle peut devenir une anomalie dimensionnelle, une relique pré-Assemblée Galactique ou une manifestation d'énergie psi incontrôlée. Ce n'est pas une trahison du film. C'est une traduction. Et puis il y a **Barbarella** elle-même.

Elle n'est ni guerrière, ni scientifique, ni stratège. Elle avance par curiosité, confiance, empathie. Elle survit parce qu'elle accepte l'étrangeté du monde au lieu de chercher à la maîtriser. Ce profil est rare dans la science-fiction classique. Et pourtant il fonctionne très bien comme personnage de Contact, exploratrice culturelle improvisée ou médiatrice involontaire. C'est là que le film devient précieux.

Barbarella ne fournit pas un décor prêt à jouer. Elle fournit une galerie de figures inattendues. Un ange aveugle capable de voler. Une cité gouvernée par la peur. Une machine qui tue par excès de plaisir. Un savant qui fabrique sa propre catastrophe. Aucun supplément Mega ne proposerait spontanément ce type de situations. Et pourtant, chacune peut devenir une mission. Ce n'est donc pas un univers compatible. C'est un réservoir d'idées. Et souvent, ce sont ces films un peu indisciplinés qui donnent les meilleurs scénarios.

**CERTAINS UNIVERS REFUSENT D'ÊTRE REPRODUITS
FIDÈLEMENT ; ILS DEMANDENT D'ÊTRE TRADUITS,
DÉPLACÉS, TRANSFORMÉS POUR DEVENIR RÉELLEMENT
JOUABLES AUTOUR D'UNE TABLE**

Certaines missions ne commencent pas dans l'espace. Elles commencent par une histoire difficile à comprendre.



UNE OBSCURE RÉFÉRENCE DANS MEGA 3
MÈNE À LA SALAMANDRE. FILM RÉALISTE,
ÉTRANGE POURTANT, CENTRÉ SUR UNE
VÉRITÉ IMPOSSIBLE À FIXER.

Dans Mega 3, une référence intrigue : « **La Salamandre (de Hass)** ». Pas de fantastique. Pas de science-fiction. Pourtant décrite comme « **lovecraftienne** ». Après vérification, il s'agit presque certainement de La Salamandre d'Alain Tanner.

Et le lien avec l'esprit de Mega devient clair. Le film raconte une tentative d'enquête sur Rosemonde, ouvrière soupçonnée d'avoir tiré sur son oncle. Deux hommes veulent écrire son histoire pour la télévision. L'un mène une enquête sérieuse. L'autre invente. Aucun ne parvient à comprendre ce qui s'est vraiment passé. Ce n'est pas un polar.

Ce n'est pas une enquête à résoudre. C'est une enquête qui échoue.

LA SALAMANDRE *et Mega ?*

Un film
d'Alain Tanner
avec
Bulle Ogier
Jean-Luc Bideau
Jacques Denis



LA SALAMANDRE



Avec Véronique Alain, Daniel Stuffer, Marblum Jéquier, Marcel Vidal, Violette Fleury, Dominique Catton. Scénario: Alain Tanner, en collaboration avec John Berger. Photographes: Renato Berta. Son direct: Marcel Sommerer. Montage: Brigitte Sousselier. Musiques: Patrick Moraz et le Main Horse Airline. Assistant: Michel Schopfer. Collaboration technique Jean-Marie Lambert Studio 16 35. Producteur associé: Gabriel Auer Production dialogues Alain Tanner Production Synchron

Le point important est là. Rosemonde reste insaisissable. Chaque version possible de son histoire fonctionne... mais aucune ne s'impose. Le réel reste ouvert. C'est exactement ce que suggère la formule « possibles non-vécus » dans Mega 3.

Le côté « lovecraftien » ne vient pas d'un monstre caché. Il vient du doute. Impossible de stabiliser la vérité. Impossible de produire un récit fiable. On observe une réalité qui refuse d'être fixée. Pour un jeu comme Mega, centré sur les bifurcations et les réalités alternatives, c'est une référence logique.

Autre point utile pour un meneur de jeu. Le film montre deux méthodes incompatibles pour approcher une situation : enquête factuelle ou reconstruction imaginaire. Les deux donnent des résultats différents. Aucune ne suffit seule.

C'est une excellente base de scénario
Au final, la mention dans Mega 3 n'est pas décorative. Elle désigne un film réaliste, mais construit autour d'une idée centrale du jeu : certaines histoires existent en plusieurs versions simultanées. Et aucune ne gagne vraiment



Abonnez-vous au bulletin Galactique



NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO

100 % gratuit
À lire en ligne
Disponible dès maintenant

Galactique



Les
mercenaires
de l'espace

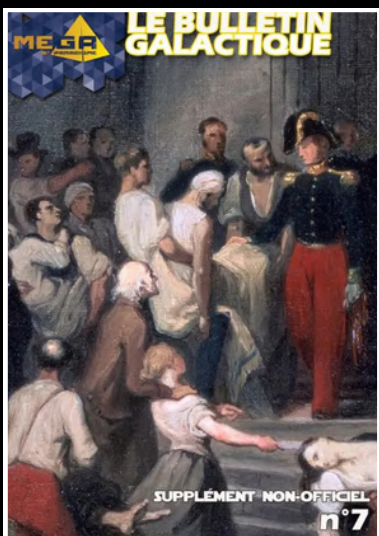
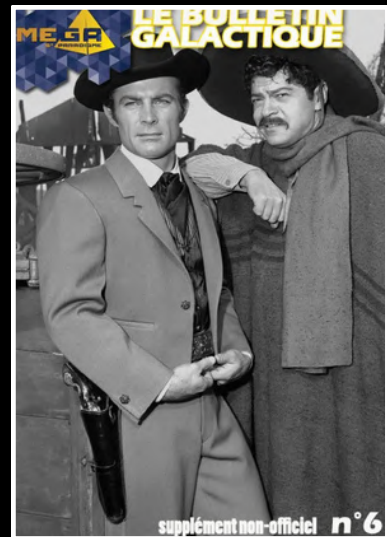
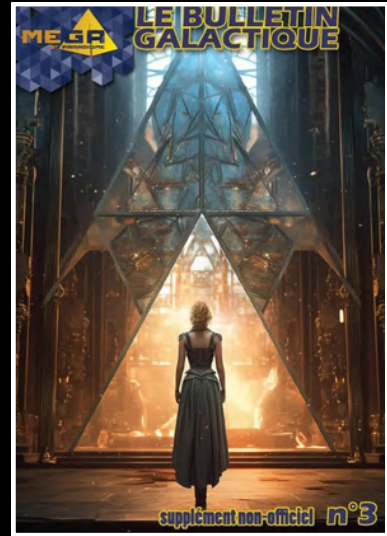
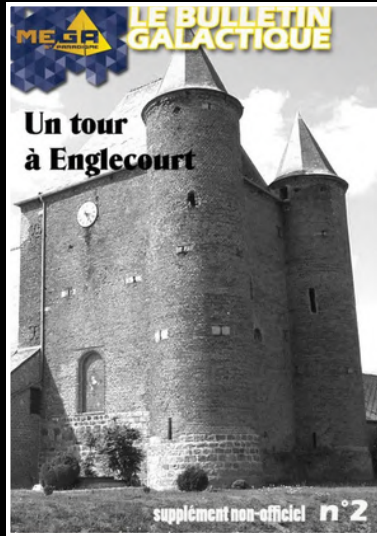
**LE BULLETIN DES
MESSAGERS
GALACTIQUES
EN LIGNE**



DÉCOUVREZ NOTRE ÉDITION EN LIGNE.

Les nouveautés les plus fraîches,
mises à jour chaque jour (enfin, presque)
À lire quand vous voulez, où que vous soyez.

RETROUVEZ NOS ANCIENS NUMÉROS



**HORS
SERIE**

jeux & Stratégie

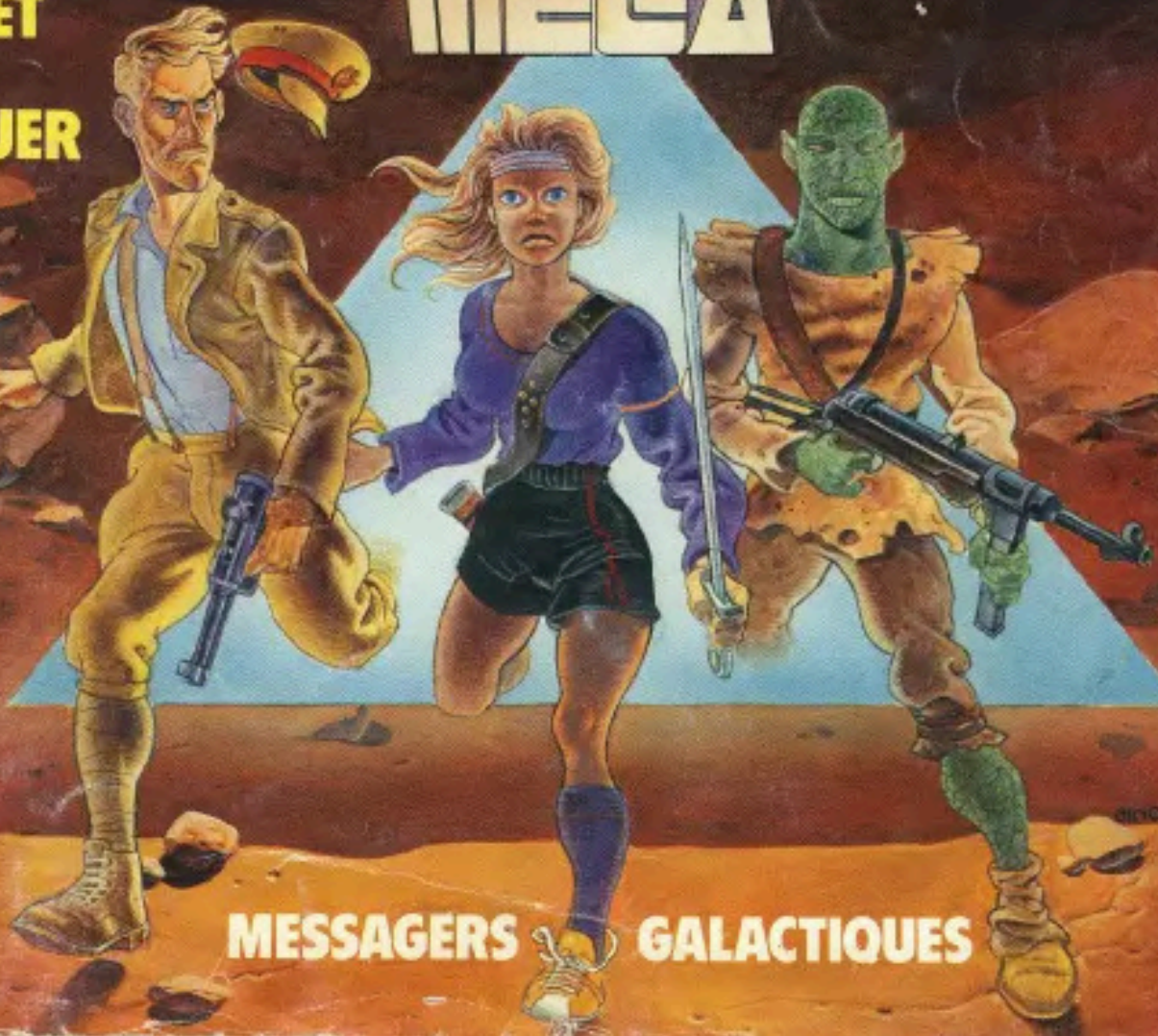
ISSN 0247-1133

25F

UN GRAND JEU DE ROLE

**PRET
A
JOUER**

MEGA



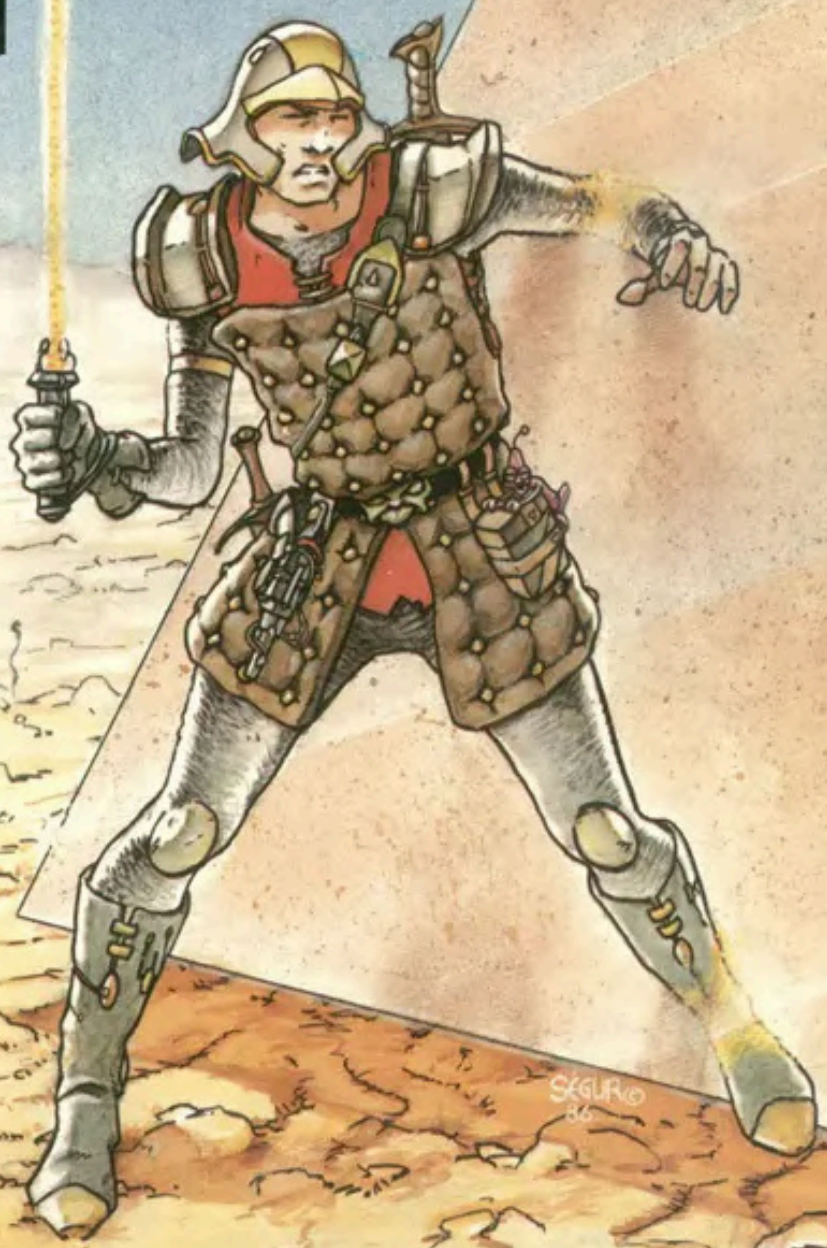
MESSAGERS GALACTIQUES

JEUX & STRATEGIE

**UN GRAND
JEU DE ROLE**
PRET A JOUER

MEGA2

- LES REGLES
COMPLETES
- 4 SCENARIOS
INEDITS
- LES FIGURINES
- L'ECRAN DU
MAITRE DE JEU



CASUS BELLI

HORS-SÉRIE N°5

MEGA III



Le jeu de rôle complet des agents spéciaux dans les univers parallèles.

Contient la nouvelle version des règles, le cadre détaillé de l'Assemblée galactique, l'écran du meneur de jeu.

M2159 - 5 H - 49,00 F - RD



360 FB - 14 FS - 7,95 \$ can

MICRO • MEGA

LE KIT DÉCOUVERTE
ET INITIATION DE

MEGA
5^e PARADIGME



ÉDITIONS
LEHA